

# ПРОЕКТНО-СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ (ПСИ)

ПСИ - основанная на психомоторике групповой работы игротехника интенсификации решения сложных проектных задач.

Стратегема — термин, означающий военную хитрость.

Лучшие военно-стратегические замыслы (стратегемы) проверяются в ходе учений (игр). Как и способность войск к их реализации.

Projects

Strategy

Intensification

# ТРИЕДИННЫЙ ШАГ

## РЕШИТЬСЯ НЕПРОСТО

Переход команды (проекта) из одного состояния в другое, из старого в новое, из прошлого в будущее невозможен без «трёх в одном» действий (квантового состояния/перехода):

1. Состояние развенчания привычного
2. Состояние переживания желаемого
3. Состояние присвоения возможного

Привычное проектирование, как и доквантовая механика, предполагает последовательность действий, растягивающую время и усложняющую процесс перехода.

Современные условия ускорения перемен требуют адекватных методов разработки и принятия решений. Человеческий мозг, в отличие от времени, способен одновременно быть с состояниях переживания прошлого, настоящего и будущего. На этой способности построена ПСИтехника.

Групповая динамика имеет также психо-физиологическую основу, и её минимальный проектный цикл – **ТРИ ДНЯ**. (Включение/притирка – Вживание/исследование – Осознание/ответственность).

После ПСИ жить как прежде уже невозможно.

# ПРОТИВОСЛОЖНОСТЬ

## сЛОЖНЫЕ ЦЕЛИ

Лидер изменений, ставящий задачу команде, может не знать истинного возможного, потому что:

1. Он самоуверен
2. Команда не Он
3. Командная игра непредсказуема

Нерационально предсказывать результат со-проектных действий. Если к переменам готовится команда, она, а не её лидер, должна решаться на последствия. Проблема Лидера - принять постпроектную ответственность команды или поменять команду с понятой им степенью ответственности за желаемые перемены.

Поставленная цель – лишь ориентир, ПСИ выводит на целеполагание. Коллективное бессознательное имеет креативную мощь, способную рождать неожиданное. К счастью, ныне недостатка в знаниях для придумывания нет.

Игра покажет.

# ПРАГМАТИКА

## ВРЕМЯ ДОРОГО

Соблазн экономить на проектном времени приводит к растягиванию времени проектных действий и росту расходов на принятие решений

1. Короткие проектные сессии не возбуждают к действиям
2. Длинные проектные циклы расхолаживают
3. ТРИ - рациональность, проверенная традицией

Надо очень сильно устать, чтобы стать способным. Интенсивность игры (Три дня – 36 часов работы) заставляет переключиться. Чем глубже погружение в проектируемую условность (придумываемую реальность), тем лучше проявление вероятного.

Необходима концентрация и мобилизация, вплоть до исключения отвлечений. Человек способен не спать трое суток. Но это предел. ПСИ проводится на пределе возможностей. Ради пользы для дела и экономии ресурсов.

Не спи, замёрзнешь

# МОДЕРАЦИО

## НЕ НАВРЕДИ

Ведущий ПСИ и его помощники (модераторы) в ответе за процесс стратегирования, но не за результат:

1. Никто за команду не может придумать ответственное решение
2. Игротехники не дают процессу ослабнуть и отвернуть от облака целей
3. Играют все, лидер тоже - без привилегий

Управление игрой не снимает с игротехников ответственности за достижения команды, но и команда должна понимать, что она и только она – автор и бенефициар результатов игры.

Если команда доверяет игротехникам, она свободна в своём творчестве, если она или кто-то из неё пытается понимать или воспринимать игру, он выпадает и из команды, и из игры.

Игрой можно излишне увлечься, и ведущий игры обязан вывести участников из «игрового пространства».

Игра как жизнь, Жизнь как игра

# ПОДГОТОВКА

## НАСТРОЕНИЯ

На подготовку ПСИ желателен месяц:

1. Изучение предмета коллективного исследования
2. Интервью с лидером и участниками
3. Подбор экспертов и/или экспертиз

Техническое задание на ПСИ – сценарий/драматургия игры разрабатывается Исполнителем на основе интервью с участниками.

Команда посвящается в сценарий ПСИ только в общих чертах, иначе участники не смогут играть, а будут стремиться удерживать себя в предзаданном алгоритме, снижая эффективность работы.

Эксперты и экспертизы согласовываются с Заказчиком.

Предрасположить к неожиданному

# ДЕЙСТВИЕ

## НЕ ОГЛЯДЫВАЯСЬ

Несмотря на обязательную последовательность циклов, тактика ПСИ подразумевает заимствования из каждого цикла в каждом:

1 день. **ПРОБЛЕМАТИЗАЦИЯ**, вывод из зон комфорта

2 день. **СИМУЛЯЦИЯ** желаемого будущего

3 день. **ИНТЕНСИФИКАЦИЯ** проектной деятельности

Оптимальное число участников ПСИ – 25-40 человек без учёта игротехников (ведущего, модераторов, администратора).

В зависимости от скорости вовлечения в игровой процесс регламент игры может смещаться вперёд или назад. От настроения участников на достижение результата зависит число тактов игры и объём проделанной работы.

Для этого важно организовывать игру в удалении от мест ежедневной занятости, и желательно играть в месте с проживанием.

Не отвлекаться

# РЕФЛЕКСИЯ

## ПОСЛЕ ЭМОЦИЙ

Проектные намерения и присвоенная ответственность проверяются тремя постигровыми рефлексиями:

1. После 3-го дня игры
2. Спустя 6-9 дней
3. Итоговая – через 1 месяц

Рефлексии призваны снять эмоциональный игровой фон и вычлнить наиболее существенные следствия игровой интенсификации проектной деятельности.

Только на второй рефлексии можно оценить степень ответственности участников за присвоенные в игре решения и проектные намерения.

Только месяц спустя, с подтвердившими готовность продолжать проектную деятельность участниками (лидерами проектов и стратагем) можно начинать традиционное проектирование.

Не спешить



# АВТОР И ВЕДУЩИЙ

## Сергей Журавлёв

Обладает огромным опытом модерации конференций, стратегических сессий и проектных семинаров, провёл **более 20 ПСИ**.

Эксперт в сферах: управление изменениями, стратегическое планирование, управление городским развитием, организация проектной деятельности, экологическое строительство, корпоративная социальная ответственность

Опыт работы:

- Руководитель специальных проектов Рейтингового агентства «ЭКСПЕРТ РА»
- Руководитель проектов Центра городских исследований МШУ «СКОЛКОВО»

Образование: философия, психология, экономика

Модератор команд моногородов и управленческих региональных команд в программах ВШГУ РАНХиГС.

*Ключевые заказчики:*

ТВЭЛ; «Современные технологии машиностроения» (СТМ), Ижевский машиностроительный кластер, Национальная инициатива «Живые Города», Агентство развития Норильска, ...

Города: Верхний Уфалей, ЗАТО «Заречный», Мантурово, Отрадный, Похвистнево, ЗАТО «Радужный», ЗАТО «Саров», ЗАТО «Южно-Уральск», ...

